

**DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL PEMUDA DESA MULYOSARI KECAMATAN WAY RATAI
KABUPATEN PESAWARAN**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Ilmu Dakwah Dan Ilmu Komunikasi

Oleh :

NURMA AVINA

NPM. 1241010073

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/ 2021 M**

**DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL PEMUDA DESA MULYOSARI KECAMATAN WAY RATAI
KABUPATEN PESAWARAN**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Dakwah
Dan Ilmu Komunikasi

Oleh :

Nurma Avina

NPM. 1241010073

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Pembimbing I : Yunidar Cut Mutia Yanti, M. Sos. I

Pembimbing II : Badaruddin, S. Ag. M. Ag.

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/ 2021 M**

ABSTRAK

DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PEMUDA DESA MULYOSARI KECAMATAN WAY RATAI KABUPATEN PESAWARAN

Oleh

Nurma Avina

Penelitian yang berjudul *Perkembangan Penggunaan Smartphone Dan Dampaknya bagi Interaksi Sosial Pemuda di Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kab.Pesawaran* adalah suatu studi tentang pengaruh positif dan negatif mengenai Perkembangan penggunaan media komunikasi *Smartphone* dalam mempengaruhi proses interaksi sosial pemuda dengan lingkungan sekitar Desa Mulyosari. Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi dan inovasi yang dilakukan pada telepon seluler dengan penambahan fitur dan aplikasi canggih yang kemudian membuatnya disebut ‘ponsel pintar’ atau *smartphone*.

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah proses perkembangan penggunaan *Smartphone* pada kalangan pemuda di Desa Mulyosari serta bagaimana dampak pada interaksi sosial Pemuda di Desa Mulyosari.

Penelitian ini merupakan *field research* atau penelitian lapangan dimana mengungkapkan fakta berupa kata-kata. Adapun penentuan sampel dilakukan dengan metode *Snowball Sampling*, dengan responden berjumlah 8 (delapan) orang pemuda dan 2 (dua) orang informan dari Perangkat Desa. Data kemudian dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara dan juga dokumentasi. Setelah data selesai dikumpulkan lalu dilakukan analisis dengan metode analisis dekriptif kualitatif.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* di kalangan pemuda memberikan dampak positif dan negatif. Secara positif informasi lebih cepat menyebar sehingga memudahkan komunikasi juga koordinasi pemuda terkait perkembangan pembangunan di desa. di sisi negative, mengurangi kontak sosial dan mengurangi kepekaan sosial pemuda pada keadaan lingkungannya.

Kata kunci : *Smartphone*, Pemuda, Interaksi Sosial

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurma Avina

NPM : 1241010073

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Skripsi yang berjudul “**DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PEMUDA DESA MULYOSARI KECAMATAN WAY RATAI KABUPATEN PESAWARAN** “ adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Demikian surat pernyataan ini saya buat apabila ternyata terdapat kekeliruan dan kesalahan didalamnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 15 November 2019
Penulis

Nurma Avina
1241010073



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat : JL. Let.Kol.H.Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 (0721) 18988

PESETUJUAN

**Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL PEMUDA DESA MULYOSARI
KECAMATAN WAY RATAI KABUPATEN PESAWARAN**

Nama : Nurma Avina

NPM : 1241010073

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah, Fakultas
Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Pembimbing II


Yunidar Cut Mutha Yanti, S.Sos., M.Sos.I

NIP. 197010251999032001


Badaruddin, S. Ag, M.Ag

NIP.197508132000031001


Ketua Jurusan

M. Apun Syaripudin, S.Ag., M.Si

NIP. 197010251999032001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat : JL. Let.Kol H.Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 (0721) 18988

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PEMUDA DESA MULYOSARI KECAMATAN WAY RATAI KABUPATEN PESAWARAN"** disusun oleh, NURMA AVINA, NPM. 1241010073, Program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Telah di Ujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan pada Hari/Tanggal : Jum'at / 15 November 2019

Tim Penguji

Ketua : Dr. Rosidi, M.A

Sekretaris : Septy Angraini, M.Pd

Penguji I : Dra. Siti Binti AZ, M.Si

Penguji II : Yunidar Cut Mutia Yanti, S.Sos, M.Sos.I

Mengetahui

Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli, M.Si

NIP. 196104091990031002

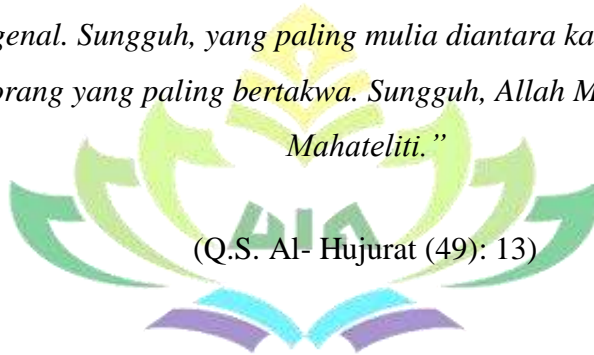
MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ
لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاهُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

(الحجرات :)

“Wahai manusia! Sungguh, kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia diantara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Mahateliti.”

(Q.S. Al- Hujurat (49): 13)



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Sebagai tanda bakti, hormat dan kasih sayang, ku
persembahkan karya kecil ini kepada :*

*Kedua Orang tua ku, Bapak Pudjiono dan Ibu Siti Madiyah yang
sangat penulis cintai serta penulis banggakan, sebagaimana beliau
telah membesarkan serta mendidik penulis dengan penuh kesabaran,
selalu memberikan kasih sayang serta doa dan dukungan yang tak
henti hentinya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan
studi hingga saat ini.*

*Keempat kakak kandungku, Muslih, Siti Muslikah, Arti Susila, dan
Titik Murniati yang penulis sayangi, terima kasih telah memberikan
semangat dan motivasi demi tercapainya cita-cita penulis.*

*Almamater tercinta, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN
Raden Intan Lampung.*

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 26 April 1995, anak bungsu dari 5 (Lima) bersaudara, dari pasangan Bapak Pujiono dan Ibu Siti Mardiyah.

Pendidikan penulis dimulai dari Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Gunung Terang pada tahun 2000 dan selesai pada 2006. Kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 8 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2009. Selanjutnya menempuh pendidikan di jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Bandar Lampung dan lulus di tahun 2012.

Kemudian penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung di jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) tahun akademik 2012/2013.

Selama menjadi siswa dan mahasiswa, ikut dalam berbagai kegiatan intra maupun ekstra.

1. Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) SMK Negeri 2 Bandar Lampung tahun 2010-2012 sebagai koordinator hubungan masyarakat
2. Pasukan Pengibar Bendera (Paskibra) Kota

Bandar Lampung tahun 2011 sebagai anggota

3. Gerakan Desa Mambangun (GDM) Lampung sebagai anggota mulai tahun 2014- sekarang

Selain itu penulis juga pernah mengikuti beberapa pelatihan:

1. Pelatihan Presenter Berita Televisi tahun 2014
2. Pelatihan Penulisan Berita tahun 2015
3. Pelatihan Penulisan Opini di surat kabar tahun 2015
4. Pelatihan Jurnalistik Televisi
5. Pelatihan Pengelolaan Sistem Informasi Desa (SID) pada 2014
6. Pelatihan Pengelolaan Website pada 2014
7. Pelatihan dan Sertifikasi Relawan TIK dan API Desa tahun 2017



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PEMUDA DESA MULYOSARI KECAMATAN WAY RATAI KABUPATEN PESAWARAN”. Shalawat beserta salam semoga selalu terlimpah curahkan kepada Junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW dan semoga kita kelak mendapatkan syafaatnya di hari akhir, aamiin.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulis menyadari terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli, M.Si., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.
2. M. Apun Syaripudin, S.Ag., M.Si, dan Yunidar Cut Mutia Yanti, S.Sos., M.Sos.I., selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibunda Yunidar Cut Mutia Yanti, M.Sos.I, selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Badaruddin, S.Ag., M.Ag., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar dan penuh rasa tanggung jawab membimbing, mengarahkan, dan memberi masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Bapak/Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.

5. Kepala Desa Mulyosari beserta staff dan Pemuda Desa Mulyosari yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Desa Mulyosari serta memberikan dukungan untuk terlaksananya skripsi ini.
6. Rekan-rekan di Gerakan Desa Membangun (GDM) Lampung, Bang Rifky, Pak Agus, Kak Ricky, Mas Yon, Mas Dana, Adi, dan Meliya
7. Teman-Teman Seperjuangan KPI angkatan 2012, Mufi, Lucky, Anis, Husnul, Meli, Hari, Pikal, Azizah, Nia, Atifah, Mutmainnah, Azizah, Adi, Rudi, Desy, Abdul, Ardi, Selamat, Sandi, Zaki, Faris.
8. Rekan-Rekan KKN PWD78, Reni, Rati, Dede, Dian, Susan, Nur Hidayati, Yusi, Rani, Rini, Ferdi, Rahmat, Afwan.
9. Semua pihak yang turut serta membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada diri penulis, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhirnya, semoga skripsi ini berguna bagi diri penulis khususnya dan pembaca pada umumnya, Aamiin.

Bandar Lampung, 15 November 2019

Penulis

Nurma Avina

NPM. 1241010073

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	5
C. Latar Belakang Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
F. Metodologi Penelitian	9

BAB II *SMARTPHONE*, PEMUDA DAN PEMBANGUNAN DESA

A. <i>Smartphone</i>	18
1. Tinjauan Komunikasi	18
2. Perkembangan Media Komunikasi.....	19
3. Pengertian <i>Smartphone</i>	22
3. Penggunaan <i>Smartphone</i> di Indonesia	24

4. Dampak Sosial Penggunaan <i>Smartphone</i>	27
B. Pemuda	33
1. Pengertian Pemuda	33
2. Tugas dan Peran Pemuda.....	35
C. Interaksi Sosial	36
1. Pengertian Interaksi Sosial	36
2. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial	39
3. Faktor Pendorong Interaksi Sosial	43
D. Tinjauan Pustaka	46

BAB III. PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DI KALANGAN PEMUDA DESA MULYOSARI

A. Gambaran Umum Desa Mulyosari, Kec. Way Ratai, Kab. Pesawaran	
1. Sejarah Singkat Desa Mulyosari.....	52
2. Kondisi Pemerintahan Desa Mulyosari	53
3. Kondisi Desa dan Sarana Prasarana Desa Mulyosari	55
4. Kondisi Pemuda Desa Mulyosari	60
5. Kegiatan Pemuda Karang Taruna Desa Mulyosari	61
B. Penggunaan <i>Smartphone</i> Pada Pemuda Di Desa Mulyosari	65
C. Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i> pada Pemuda	74

BAB. IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Perkembangan Penggunaan <i>Smartphone</i> di kalangan Pemuda Desa Mulyosari.....	83
B. Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Interaksi Sosial Pemuda Desa Mulyosari.....	86

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	96
B. Saran	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Perbedaan Antara Media Pertama dan Kedua	22
Tabel 2. Tabel perbedaan sebelum dan sesudah memiliki gadget	27
Tabel 3. Tabel Pembagian Wilayah	54
Tabel 4. Tabel Jumlah Penduduk	57
Tabel 5. Tabel tingkat pendidikan penduduk Desa Mulyosari.	57
Tabel 6. Tabel Mata Pencaharian Masyarakat Desa Mulyosari.....	58
Tabel 7. Tabel Data Kepemilikan Ternak	58
Tabel 8. Tabel sarana dan prasarana Desa Mulyosari.....	59
Tabel 9. Tabel Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur.....	60
Tabel 10. Tabel data responden	65
Tabel 11. Tabel data smartphone yang digunakan.....	66
Tabel 12. Tabel Daftar Aplikasi yang digunakan	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Peta Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran

Gambar 2 Musyawarah masyarakat terkait pembangunan di Desa Mulyosari

Gambar 3 Penulis Mengikuti Musyawarah Desa Mulyosari sekaligus pengenalan diri

Gambar 4 Interview dengan informan

Gambar 5 Interview dengan responden

Gambar 6 Pemuda Desa Mulyosari

Gambar 7 Pemuda Desa Mulyosari

Gambar 8. Instagram Desa

Gambar 9. Instagram Karang Taruna

Gambar 10. Website Desa

Gambar 11. Gambar Smartphone

Gambar 12. Aplikasi Smartphone

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Judul Skripsi dan Penunjukkan Pembimbing dari Rektorat UIN Raden Intan Lampung
2. Surat Rekomendasi dari Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Daerah Provinsi Lampung.
3. Daftar Nama Informan
4. Daftar Nama Responden
5. Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Mulyosari
6. Pedoman Observasi
7. Pedoman Interview
8. Pedoman Dokumentasi
9. Kartu Konsultasi Skripsi
10. Kartu Hadir Munasqosyah



BAB I

PENDAHULUAN

A. PENEGASAN JUDUL

Judul merupakan hal yang sangat penting dari karya ilmiah, karena judul ini akan memberikan gambaran tentang keseluruhan isi penulisan ini, Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan terlebih dahulu beberapa pengertian yang terdapat pada judul skripsi ini. Judul skripsi ini adalah : **“DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PEMUDA DESA MULYOSARI KECAMATAN WAY RATAI KABUPATEN PESAWARAN”** untuk mempermudah pemahaman dan mengarahkan pada pengertian yang jelas sesuai dengan yang penulis kehendaki sehingga alur penelitian ini dapat lebih fokus dan terarah.

Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negative maupun positif,¹ Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil seseorang pada dasarnya akan mendatangkan dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dalam penelitian ini yang dimaksud dampak adalah pengaruh positif dan negative dari perkembangan penggunaan *smartphone* atau akibat dari

¹ Tim Pustaka Phoenix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : PT Media Pustaka Phoenix, 2009), h. 177.

tindakan yang dilakukan, dalam setiap tindakan yang diambil akan mendatangkan perubahan-perubahan dalam masyarakat baik itu bersifat positif maupun negatif.

Penggunaan adalah pemakaian atau proses atau cara menggunakan sesuatu² penggunaan diartikan sebagai aktivitas memakai atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Dalam penelitian ini, penggunaan adalah pemakaian fitur-fitur yang ada didalam *smartphone* dalam berinteraksi dengan orang lain.

Kemudian *Smartphone*, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Smartphone* diartikan sebagai ponsel pintar yaitu ponsel yang dapat melakukan banyak fungsi seperti komputer, biasanya memiliki antarmuka layar sentuh, akses internet, dan sistem operasi yang dapat menjalankan aplikasi terunduh.³ *Smartphone* disini merupakan alat komunikasi yang dilengkapi dengan fitur-fitur yang terus bertambah dan berkembang seiring waktu.

Dampak Penggunaan Smartphone dalam penelitian ini adalah pengaruh positif dan negative yang dihasilkan dari penggunaan fitur dan aplikasi-aplikasi yang dapat diakses melalui telepon pintar (*smartphone*).

Interaksi Sosial. Terdiri dari dua kata Interaksi dan Sosial, Pengertian tentang Interaksi dijelaskan dalam beberapa pengertian yakni hal saling melakukan aksi, berhubungan, memengaruhi; antarhubungan.⁴ atau juga proses

² *Ibid.* h. 490.

³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “Kamus Besar Bahasa Indonesia” (*On-line*) tersedia di : <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ponsel%20pintar> diakses tanggal 19 September 2019 pukul 2.22.

⁴ *Op.Cit.* “Kamus Besar Bahasa Indonesia” (*On-Line*) tersedia di : <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/INTERAKSI> diakses tanggal 19 September 2019 pukul 2.10.

dimana tindakan bagi satu-satu pihak menjadi penggerak bagi pihak yang lain.⁵ Sedangkan Sosial, berdasarkan penelusuran epistemologis dan pengertian kamusnya dapat dimengerti sebagai sesuatu yang dihubungkan dengan atau dikaitkan dengan teman, pertemanan atau masyarakat⁶, perilaku interpersonal atau yang berkaitan dengan proses sosial.⁷ Interaksi Sosial menurut Soerjono Soekanto yaitu proses sosial yang menyangkut interaksi antarpribadi, kelompok dan antara pribadi dengan kelompok.⁸

Pengertian selanjutnya yaitu tentang **Pemuda**, Dalam Kamus Bahasa Indonesia adalah orang yang berjiwa muda.⁹ Batasan usia pemuda dalam Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan, Kategori Pemuda dibatasi pada usia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun.¹⁰ Dengan peran dan fungsi yang strategis sebagai kekuatan moral, control sosial dan agen perubahan, pemuda membutuhkan wadah bagi pengembangan potensi mereka, agar dapat saling berinteraksi dan menjalankan peran perannya dalam kehidupan sosial masyarakat salah satunya ialah Organisasi Karang Taruna.

Dalam penelitian ini pemuda adalah setiap manusia dalam rentang umur 16 sampai dengan 30 tahun, atau yang memiliki jiwa muda yang terlihat keaktifannya pada kegiatan-kegiatan sosial pemuda yaitu Karang Taruna.

⁵ Abu Ahmadi, *Kamus Lengkap Sosiologi* (Solo : Aneka, 1990), h. 146.

⁶ Damsar dan Indriyani, *Sosiologi Masyarakat Pedesaan* (Jakarta : Kencana, 2016), h.91.

⁷ Soerjono Soekanto, *Kamus Sosiologi* (Jakarta : RajaGrafindo, 1993), h. 408.

⁸ *Ibid.* h. 214.

⁹ *Op.Cit.* Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, h. 1123.

¹⁰ Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 Tentang Kepemudaan, Pasal 1 ayat (1).

Dalam penelitian ini, interaksi sosial pemuda yaitu proses hubungan timbal balik yang dilakukan pemuda dengan lingkungannya, atau dapat dikatakan proses pergaulan pemuda dalam lingkungannya sebagai individu maupun dalam kelompok.

Desa Mulyosari merupakan salah satu pemekaran desa dari desa induk Desa Gunungrejo yang terletak di Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran Lampung dengan kondisi geografis di daerah sekitar pegunungan. Berdirinya Desa Mulyosari dikarenakan kurang meratanya pembangunan di beberapa dusun bagian desa Induk, sebagai desa baru yang sedang berkembang, Desa Mulyosari gencar dalam menggali potensi dari sumber daya alam dan manusia.¹¹ Desa Mulyosari ini menjadi lokasi penelitian penulis dimana penulis akan mengkaji pengaruh penggunaan *smartphone* di kalangan pemuda desa.

Berdasarkan judul yang penulis angkat dalam penelitian ini, maka penulis mencoba mendefinisikan konsepsional dari skripsi ini yaitu : Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Pemuda Desa Mulyosari adalah mengkaji dan menganalisis tentang pengaruh positif dan negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial para pemuda dan lingkungannya di kawasan Desa Mulyosari.

Judul **“Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Pemuda Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran”** adalah suatu studi tentang pengaruh positif dan negatif mengenai penggunaan

¹¹ “Sejarah Desa Mulyosari”, Dokumentasi penulis pada tanggal 22 oktober 2018.

media komunikasi *Smartphone* dalam mempengaruhi interaksi sosial pemuda dengan lingkungan sekitar Desa Mulyosari.

B. ALASAN MEMILIH JUDUL

Alasan Penulis memilih judul tersebut ialah :

1. Pokok bahasan ini relevan dengan bidang ilmu yang dipelajari.
2. Perkembangan teknologi komunikasi yang terjadi belakangan ini telah berdampak pada banyak sisi kehidupan manusia, *smartphone* yang seyogyanya ialah perangkat komunikasi saat ini dilengkapi dengan berbagai fitur dan aplikasi menarik yang digemari oleh berbagai kalangan terutama para Pemuda.
3. Penggunaan *Smartphone* oleh para pemuda dapat berakibat positif dan negatif terhadap kehidupan mereka termasuk cara untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, penggunaan *smartphone* dengan tidak bijak dapat mengakibatkan pengurangan interaksi dan komunikasi terhadap lingkungan.
4. Manusia adalah makhluk sosial yang senantiasa membutuhkan dan bergantung dengan orang orang disekitarnya. Adanya *smartphone* sebagai alat yang memudahkan komunikasi saat ini berubah menjadi media utama dalam melakukan interaksi, untuk itu penting untuk mengkaji dampak positif dan negative dari penggunaan *smartphone* ini sehingga dapat dilakukan pemanfaatan dari peluang yang ada.

5. Desa membutuhkan pemuda yang aktif di lingkungan sosial bukan di media sosial, sehingga pemuda dapat menunjukkan perannya dalam membangun desa lebih baik lagi dengan interaksi yang intens antar lingkungan sosial.
6. Tersedianya data dan literature yang dibutuhkan serta lokasi penelitian mudah dijangkau sehingga penelitian ini diharapkan dapat selesai tepat pada waktunya.

C. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini semakin pesat, berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi itu komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana. Salah satu alat komunikasi yang banyak digunakan saat ini adalah *handphone*. Penggunaan telepon genggam (*Handphone*) semakin marak dikalangan masyarakat mulai dari kalangan birokrat, pengusaha, ibu-ibu, mahasiswa, pelajar, sopir taksi, tukang ojek, sampai penjual sayur. Ini pertanda bahwa pemakaian telepon seluler tidak lagi dimaksudkan sebagai symbol *prestise*, melainkan lebih banyak digunakan untuk kepentingan bisnis, organisasi, dan urusan keluarga¹²

Handphone kini beralih menjadi *Smartphone* atau yang diartikan kedalam bahasa Indonesia yaitu ponsel pintar adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer atau

¹² Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta : Rajawali Pers, 2012), h. 138.

dapat dikatakan Telepon genggam yang memiliki komputasi yang lebih maju daripada ponsel dasar.¹³ Pada dasarnya *smartphone* adalah sebuah alat komunikasi tetapi karena dilengkapi dengan kemampuan dan kapasitas yang semakin menyerupai komputer, sebuah *smartphone* dapat menjalankan beberapa fungsi dan aplikasi untuk tujuan yang beragam sesuai kebutuhan tanpa menghilangkan fungsi utamanya sebagai alat komunikasi.

Smartphone sebagai alat komunikasi dinilai dapat mempengaruhi kehidupan sosial penggunanya, bagaimana tidak, untuk sekedar ingin bertemu teman secara tatap muka dapat dilakukan tanpa harus keluar rumah dengan menggunakan *smartphone*, namun hal berbeda terjadi ketika bertemu teman secara langsung, masing masing sibuk dan terlena dalam komunikasi dengan teman lain di *smartphone*, hal ini seolah memperjelas adanya istilah “mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat” padahal sebagai makhluk sosial, manusia selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya .

Dalam survey *eMarketer* menunjukkan pertumbuhan pengguna *smartphone* di Indonesia saat ini telah mencapai 92 juta unit¹⁴ yang digunakan dari 250 juta jumlah penduduk Indonesia, artinya hampir separuh penduduk Indonesia sudah akrab dengan penggunaan *smartphone* dalam kehidupannya dan tentunya jumlah ini semakin hari akan terus bertambah. Populernya *smartphone* di

¹³ Wikipedia, “Ponsel Cerdas” (*On-Line*) tersedia di : https://id.m.wikipedia.org/wiki/ponsel_cerdas diakses tanggal 20 April 2019 pukul 16.43.

¹⁴ “Databoks Pengguna Smartphone Di Indonesia tahun 2016 – 2019” (*On-Line*) tersedia di : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019> diakses tanggal 22 September 2019 pukul 14.25.

Indonesia pun telah memasuki kawasan perdesaan, seperti yang terjadi di Desa Mulyosari, keberadaan *smartphone* kian hari semakin bertumbuh terlebih sejak dibangunnya beberapa tower *provider* jaringan di sekitar Desa Mulyosari. Penggunaan *smartphone* mulai aktif digunakan terutama dikalangan pemuda, hal itu terlihat dari adanya aktivitas-aktivitas keseharian para pemuda yang tidak lepas dari *smartphone* yang ada dalam genggamannya mereka, fenomena yang timbul adalah para pemuda terkesan sibuk dengan *smartphone* masing-masing dalam setiap kegiatan perdesaan. penulis melihat hal ini sebagai peluang dan juga hambatan bagi kemajuan desa, dimana teknologi apabila digunakan dengan tepat oleh para pemuda dapat memberikan pengaruh yang baik untuk kemajuan desa namun apabila penggunaannya hanya terbatas urusan pribadi saja maka cenderung melemahkan interaksi sosial para pemuda sebagai agen perubahan kemajuan desa dengan lingkungannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membahas dan mengkaji dalam penelitian dengan judul : **“Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pemuda Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran”**

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimanakah dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial pemuda Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran?

E. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis rumusan masalah diatas yaitu mengenai dampak penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial pemuda Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran

Adapun kegunaan dari penelitian ialah :

1. Secara Teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan bagi penelitian selanjutnya sekaligus sebagai bentuk sumbangsih pemikiran ilmiah penulis dalam melengkapi kajian kajian yang mengarah pada pengembangan ilmu pengetahuan khususnya Ilmu Komunikasi.
2. Secara Praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi suatu bahan masukan dan evaluasi bagi berbagai pihak khususnya pemerintah dalam mendukung terciptanya program program pemanfaatan teknologi komunikasi yang terus berkembang.

F. METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Sifat Penelitian

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Lapangan (*Field Research*) yakni dilakukan dalam masyarakat yang sebenarnya untuk menemukan realitas apa yang tengah terjadi mengenai masalah

tertentu.¹⁵ Adapun penelitian ini untuk mengetahui realitas yang ada di Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran Lampung.

b. Sifat Penelitian

Dilihat dari sifatnya, penelitian ini termasuk penelitian Deskriptif kualitatif yakni yang bertujuan untuk membuat deskripsi , gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan aktual mengenai fakta fakta, sifat sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.¹⁶

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sebagai metodologi penelitiannya, yang mana menurut Bogdam dan Taylor merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati.¹⁷ Dari pengertian tersebut, maka penelitian ini ditujukan untuk menggambarkan, melukiskan dan atau melaporkan kenyataan kenyataan dan mengungkapkan data yang apa adanya di Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran, kemudian memberikan analisis untuk memperoleh kejelasan dan kebenaran yang dihadapi.

¹⁵ Marzuki, *Metodologi Riset* (Yogyakarta: Ekonisia, 2005), h. 14.

¹⁶ Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2005), h. 160 .

¹⁷ Lexy J. Maleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013) h.4.

2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga, yang dimaksudkan untuk diteliti.¹⁸ Pengertian populasi secara universal menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari; objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, dan kemudian ditarik suatu kesimpulannya.¹⁹

Adapun penelitian ini dilakukan di Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran, Dan objek yang menjadi populasi ialah seluruh pemuda karang taruna aktif di Desa Mulyosari dengan usia 15 sampai dengan 30 tahun berjumlah 30 orang.

a. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.²⁰ Umumnya populasi memiliki jumlah yang besar, sehingga tidak memungkinkan peneliti untuk menjangkau seluruhnya mengingat keterbatasan waktu, dana dan tenaga. Dalam penelitian ini, tidak semua populasi dijadikan sumber data, melainkan dari sampel saja, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan Metode *Non Probability Sampling* yaitu teknik

¹⁸ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: PT. Adi Ofset, 1991), h. 220.

¹⁹ Rosady Ruslan, *Metode Penelitian: Public Relations dan Komunikasi* (Jakarta : Rajawali Press, 2010), h. 133 .

²⁰ Ardial, *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 326.

sampling yang memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.²¹

Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *snowball sampling*. *Snowball sampling* (pengambilan sampel seperti bola salju) yaitu pengumpulan data dimulai dari beberapa orang yang memenuhi kriteria untuk dijadikan sampel. Mereka kemudian menjadi sumber informasi tentang orang-orang lain yang juga dapat dijadikan anggota sampel. Orang-orang ditunjukkan ini kemudian dijadikan anggota sampel dan selanjutnya diminta menunjukkan orang lain yang memenuhi kriteria menjadi anggota sampel. Demikian prosedur ini dilanjutkan sampai jumlah anggota sampel yang diinginkan terpenuhi.²²

Dari jumlah populasi di Desa Mulyosari, didapat sampel berjumlah 10 orang yang terdiri dari 8 orang responden yaitu pemuda yang memiliki *smartphone*, aktif dalam kegiatan sosial di desa, serta memiliki pengalaman atau pengetahuan baik mengenai situasi dan kondisi Desa Mulyosari, serta 2 orang aparat desa yang terlibat dalam kegiatan pembinaan kepemudaan.

²¹ *Ibid.* h. 345.

²² Irawan Soeharto, *Metode Penelitian Sosial* (Bandung : PT.Remaja Rosdakarya, 2008), h. 63.

3. Sumber Data

a. Data Primer

Data Primer menurut Abdurrahman Fathoni adalah data yang langsung dikumpulkan peneliti dari sumber pertama.²³ Sumber data primer adalah data utama dalam suatu penelitian, sebagai pokok yang diperoleh melalui interview dan observasi. Dalam penelitian ini, yang menjadi sumber data primer adalah hasil observasi dan wawancara pemuda Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran

b. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang sudah jadi, biasanya tersusun dalam bentuk dokumen, misalnya mengenai data demografis suatu daerah dan sebagainya.²⁴

Data sekunder merupakan data pelengkap dari data primer yang diperoleh dari dokumentasi desa, buku buku literature dan informan lain yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti. Informan lain dalam penelitian ini adalah aparat Desa Mulyosari dan juga tokoh Pemuda setempat.

²³ Abdurramhan Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta), h. 38.

²⁴ *Ibid.*, h. 40.

4. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Dengan metode ini peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki, tanpa mengajukan pertanyaan pertanyaan meskipun objeknya orang.²⁵ teknik ini menuntut adanya pengamatan dari si peneliti terhadap objek penelitiannya, misalnya dalam melakukan eksperimen. Instrument yang dapat digunakan dapat berupa lembar pengamatan, panduan pengamatan, dan lainnya.²⁶

Secara luas, observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Akan tetapi, observasi disini diartikan lebih sempit yaitu Pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan pertanyaan.²⁷

Metode ini merupakan langkah awal dalam pengumpulan data dan merupakan metode utama yang penulis gunakan untuk memahami situasi dan kondisi dengan melihat fakta fakta yang bisa diamati dari masyarakat.

b. Metode Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara

²⁵ Marzuki, *Op. Cit.* h. 62.

²⁶ Ardial, *Op.Cit.* h.367.

²⁷ Irawan Soeharto, *Op.Cit.*, h. 69.

(pengumpul data) kepada responden, dan jawaban jawaban responden dicatat atau direkam dengan alat perekam (*tape recorder*).²⁸

Wawancara adalah salah satu dari sekian teknik pengumpulan data yang pelaksanaannya dapat dilakukan secara langsung dengan yang diwawancarai, dan dapat juga secara tidak langsung.²⁹

Metode ini digunakan karena penulis mengharapkan data yang dibutuhkan akan dapat diperoleh secara langsung sehingga kebenarannya tidak diragukan lagi. Dalam hal ini, penulis menyiapkan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan topik penelitian penulis kepada responden.

c. Metode Dokumentasi

Studi Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Dokumen yang diteliti dapat berupa bermacam macam, tidak hanya dokumen resmi.³⁰ Dokumen tersebut berupa buku harian, surat pribadi, laporan, notulen rapat, catatan kasus (*case records*) dalam pekerjaan sosial, dan dokumen lainnya.³¹

Dalam hal ini, penulis mengumpulkan sejumlah data berupa dokumen, laporan, gambar kegiatan dan sebagainya. Melalui teknik ini, penulis mendapatkan data pendukung penelitian untuk membahas

²⁸ Marzuki, *Op.Cit.* h. 67.

²⁹ Ardial, *Op.Cit.* h. 372.

³⁰ Irawan Soeharto, *Op.Cit.*, h. 70.

³¹ *Ibid*, h. 71 .

sejarah dan kondisi Desa Mulyosari, kegiatan pembangunan dan aspek aspek terkait lainnya.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema, dan dapat dirumuskan tema dan dapat dirumuskan hipotesa kerja seperti yang disarankan oleh data.³² Jadi, Setelah semua data terkumpul dan lengkap kemudian dilakukan analisis data. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif, yang menurut Bogdan dan Biklen sebagaimana dikutip oleh Lexy J. Maleong dalam buku Metode Penelitian Kualitatif, adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mentesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain.³³

Dalam hal ini, data yang telah terkumpul melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, kemudian direduksi atau dilakukan penyederhanaan dengan cara menyaring informasi penting yang

³² Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metode Penelitian Sosial* (Jakarta : Bumi aksara, 2001), h. 73.

³³ Lexy J. Maleong, *Metode Penelitian Kualitatif Ed. Revisi* (Bandung : Remaja Rosdakarya. 2008), h. 248.

dibutuhkan untuk penelitian, karena tidak semua data akan disajikan secara utuh, melainkan hanya poin pentingnya saja, hasil dari reduksi tersebut kemudian disajikan kedalam sebuah bentuk data yang utuh dan tersusun setelah itu dianalisis dengan menggunakan cara berfikir induktif, yaitu “berangkat dari fakta fakta atau peristiwa peristiwa yang kongkrit dan ditarik kesimpulan yang bersifat umum ke khusus.”³⁴



³⁴ Nana Suajana, *Karya Ilmiah, Makalah, Tesis, Desertasi* (Semarang : Sinar Baru, 1987), h. 6.

BAB II

SMARTPHONE, PEMUDA DAN INTERAKSI SOSIAL

A. SMARTPHONE

1. Tinjauan Komunikasi

Komunikasi adalah hal mendasar yang dilakukan setiap makhluk hidup. Ada banyak definisi komunikasi yang dikemukakan oleh para ahli, namun untuk mendapatkan jawaban yang tepat untuk mendeskripsikan pengertian komunikasi, penulis mengutip paradigma yang dikemukakan oleh Harold Lasswell dalam karyanya *The Structure and Function of Communication in Society*, yang mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan “Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?”.³⁵ Paradigma tersebut menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan diatas yakni : Komunikator (*Communicator, source, sender*), Pesan (*Message*), Media (*Channel, Media*), Komunikan (*Communicant, Receiver, Recipient, Communicate*), dan Efek (*Effect, Impact, Influence*)

Berdasarkan paradigma Lasswell diatas, Komunikasi diartikan sebagai proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu³⁶.

³⁵ Pengertian komunikasi menurut Harold Lasswell

³⁶ Onong Uchjana Effendi, *Ilmu Komunikasi* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), h.

Dalam perkembangannya, ada banyak jenis komunikasi yang ditemukan, seperti komunikasi interpersonal, komunikasi intrapersonal, komunikasi massa, komunikasi pembangunan dan sebagainya, yang seluruhnya tergantung kepada siapa komunikasi itu dilakukan. Namun dalam kenyataan yang ada saat ini, jenis-jenis komunikasi tersebut makin banyak dilakukan melalui media komunikasi, walau dilakukan secara langsung ataupun *face to face* tetap mengandalkan peran media didalamnya. Penggunaan media dalam aktivitas komunikasi ini menjadi kajian penulis dalam penelitian ini, terlebih melihat teknologi yang terus berkembang dan semakin cepat dinilai telah mengubah cara-cara dalam berkomunikasi.

2. Perkembangan Media Komunikasi

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan.³⁷ Dalam berbagai jenis komunikasi, Media komunikasi ini menyangkut semua peralatan mekanik yang digunakan untuk menyebarluaskan pesan-pesan komunikasi. Dengan saluran atau media ini pesan dapat menyebar secara cepat dan luas.

Straubhaar dan LaRose mencatat, bahwa adanya perubahan terminologi menyangkut media. Perubahan itu berkaitan dengan perkembangan teknologi, cakupan area, produksi massal (*mass production*), distribusi massal (*mass distribution*), sampai pada efek yang

³⁷ Hafid Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta : Rajawali Pers, 2012), h. 131.

berbeda dengan apa yang ada di media massa.³⁸ Perkembangan teknologi dan dampaknya kemunculan media dikupas dalam *Technological Determinism* yang diperkenalkan oleh McLuhan, yang membagi periodisasi perkembangan komunikasi menjadi empat bagian, yaitu *Tribal Age*, *Literate Age*, *Print Age*, dan *Electronic Age*.³⁹

Pada periode *Tribal Age*, Komunikasi lebih dominan dilakukan dengan mendengar, bersentuhan, merasakan dan membaui dibandingkan penglihatan. Pada periode *Literate Age*, barulah berkembang aspek visualisasi dengan menggunakan fonetik alfabet yang kemudian dapat memunculkan ilmu-ilmu baru. Pada periode *Print Age*, terjadi penemuan mesin cetak sehingga mendorong kemajuan media-media yang dapat melakukan produksi massal terhadap suatu informasi. Kemudian pada periode terakhir yang disebutkan McLuhan yaitu *Electronic Age*, kemunculan komunikasi melalui kabel dengan bunyi panjang pendek, yang kemudian memicu produk komunikasi yang berbasis elektronik dan komputerisasi secara lebih mengejutkan seperti televisi, compact disk, komputer, telepon genggam dan masih banyak lainnya.⁴⁰

Media saat ini tidak hanya banyak dalam sisi jumlah tetapi memiliki bentuk yang beragam dan dapat dipilih sesuai keinginan khalayak, mulai dari media cetak, audio, visual, audio-visual, dan juga

³⁸ *Ibid.*, h. 13.

³⁹ Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Media Siber* (Jakarta : Prenadamedia, 2016), h.3.

⁴⁰ *Ibid.* h. 3.

online. Keberagaman media ini menjadi pertanda bahwa kita saat ini berada di suatu masa yang disebut era media baru.

Media baru adalah media yang baru muncul setelah media konvensional atau media lama yakni cetak dan elektronik. media baru ini sifatnya konvergen. Istilah media konvergen dalam arti bergabungnya layanan yang dahulu terpisah termasuk internet, televisi, kabel dan telepon⁴¹ sehingga dapat diakses dengan menggunakan satu alat atau perangkat saja seperti contohnya *Smartphone*, ia menggabungkan perangkat komunikasi telepon, dengan sistem operasi menyerupai komputer, dilengkapi dengan internet, kamera dan media-media lainnya.

Media baru disebut juga sebagai media kedua, media yang bersifat interaktif dibanding media lama yang umumnya bersifat *broadcast* (hanya menyebarkan informasi). Mengutip pemaparan Nicholas Gane dan David Beer tentang karakteristik media baru dengan term *network*, *interactivity*, *information*, *interface*, *archive*, dan *simulation*. Berikut perbedaan dari media lama dan media baru.

⁴¹ Werner J everin, James W. Tankard, *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*, Ed. kelima (Jakarta ; Kencana, 2005), h.5.

Era Media Pertama	Era Media Kedua
Tersentral (dari satu sumber ke banyak khalayak).	Tersebar (dari banyak sumber ke banyak khalayak).
Komunikasi terjadi satu arah.	Komunikasi terjadi timbal balik atau dua arah.
Terbuka peluang sumber atau media untuk dikuasai.	Tertutupnya penguasaan media dan bebasnya control terhadap sumber.
Media merupakan instrument yang melanggengkan strata dan ketidaksetaraan kelas sosial.	Media memfasilitasi setiap khalayak (warga Negara).
Terfragmentasinya khalayak dan dianggap sebagai massa.	Khalayak bisa terlihat sesuai dengan karakter dan tanpa meninggalkan keragaman identitasnya masing masing.
Media dianggap dapat atau sebagai alat untuk mempengaruhi kesadaran.	Media melibatkan pengalaman khalayak baik secara ruang maupun waktu.

Tabel 1. Tabel Perbedaan Antara Media Pertama dan Kedua⁴²

Salah satu karakter dari apa yang disebut media lama atau baru yaitu term *broadcast* yang mewakili konteks media lama sementara *interactivity* mewakili media baru. Komunikasi di media baru lebih interaktif, yang membuat khalayak tidak hanya sebagai objek tetapi subjek yang dapat berperan aktif dalam media karena dapat langsung merespon suatu informasi dan berinteraksi dengan sesama pengguna media.

3. Pengertian *Smartphone*

Smartphone jika diartikan secara harfiah terdiri dari kata “*Smart*” yang artinya pintar, dan “*phone*” yaitu telepon atau pesawat dengan sistem listrik dan kawat yang dapat digunakan untuk bercakap-cakap antara dua

⁴² *Op. Cit.* Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Media Siber*, h. 14.

orang yang berjauhan.⁴³ Smartphone ini merujuk pada sebuah telepon genggam, dan disebut pintar karena dapat melakukan banyak fungsi seperti komputer, biasanya memiliki antarmuka layar sentuh, akses internet, dan sistem operasi yang dapat menjalankan aplikasi terunduh.⁴⁴

Hingga saat ini belum ada kesepakatan dari para ahli dalam mendefinisikan pengertian *smartphone* secara spesifik, karena sifat *smartphone* sebagai alat komunikasi yang terus berkembang, dan saat ini perkembangannya merambah beberapa fungsi lain diluar fungsi utama sebagai alat komunikasi.

Menurut Williams & Sawyer, *smartphone* adalah telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan *handset* sehingga menghasilkan *gadget* yang mewah, dimana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, *game*, akses *email*, *tv digital*, *search engine*, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet, dan bahkan terdapat telepon yang berfungsi sebagai kartu kredit. *Smartphone* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:⁴⁵

1. Sistem Operasi. Ini merupakan ciri yang paling utama dari sebuah *smartphone*. Ponsel bisa di sebut *smartphone* apabila didalamnya sudah dibenamkan sebuah sistem operasi. Contoh dari sistem operasi yaitu *Android*, *Symbian*, *Windows Mobile*, dan lain-lain.

⁴³ Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer* (Jakarta : Modern English Press , 2002), h.

⁴⁴ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, (*On Line*) tersedia di : <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ponsel%20pintar> diakses tanggal 19 September 2019 pukul 2.22

⁴⁵ Hervan Danu Utomo, “Pengertian Smartphone dan Ciri-Cirinya”, (*On-line*) tersedia di <http://tahuinfo.com> . diakses pada 1 Juli 2019.

2. Perangkat Keras, setiap *smartphone* harus memiliki dukungan perangkat keras yang mumpuni untuk dapat menjalankan sistem operasi yang telah benamkan di dalamnya. Perangkatnya sama dengan sebuah PC hanya saja dalam ukuran yang kecil.
3. Pengolah Pesan. Satu lagi hal yang didapat dalam *smartphone* yaitu pengolah pesan yang lebih dari ponsel biasanya. *Smartphone* memiliki keunggulan dalam mengolah pesan berupa pesan elektronik (*e-mail*)
4. Mengakses *Internet/ Web*. Kemampuan lain yang dimiliki oleh sebuah *smartphone* adalah bisa digunakan mengakses *web/internet* dan konten yang disajikan di *browser*nya. Sudah hampir mendekati seperti layaknya kita mengakses web lewat komputer.
5. Aplikasi. Hal yang membuat menyenangkan adalah *smartphone* dapat dijejali berbagai aplikasi asalkan aplikasi tersebut sesuai dengan sistem operasi yang ada. Biasanya untuk memasang dan mendapatkan aplikasi para produsen *smartphone* telah menyediakan tempat khusus untuk berbelanja aplikasi
6. *Keyboard QWERTY*. Ini adalah yang membuat tampilan *smartphone* terlihat begitu berbeda, dia memiliki *keyboard qwerty*. Walau saat ini sudah banyak ponsel biasa yang mengusung keyboard semacam ini. Namun *keyboard qwerty* pertama kali diadopsi oleh *smartphone*.
7. *Office*. Kelebihan lainnya adalah aplikasi pengolah data-data *office*. Setiap *smartphone* memiliki kemampuan semacam ini yang dapat diperoleh dengan menginstall aplikasi *office*. Aplikasi semacam ini dapat diinstall sendiri ataupun bawaan dari pabrikan.

4. Penggunaan *Smartphone* di Indonesia

Google menyebut pembangunan infrastruktur yang pesat ditambah ketersediaan perangkat *smartphone* dengan harga terjangkau turut mendorong penetrasi internet di Indonesia.⁴⁶ Hal tersebut dibuktikan dengan hasil survey yang dilakukan Google secara global pada 63 negara,

⁴⁶ Marsya Nabila, "86% Orang Indonesia Akses Internet Dari Smartphone", 2017. *On-Line* tersedia di : <https://dailysocial.id/post/google-86-orang-indonesia-akses-internet-dari-smartphone> diakses tanggal 26 Juli 2019.

dan jumlah pengguna internet dengan smartphone di Indonesia meningkat menjadi 86% dari sebelumnya di tahun 2013 sebanyak 37%.

Pertumbuhan pengguna smartphone di Indonesia lumayan tinggi untuk pemakai muda (18-34 tahun) kepemilikan smartphone meningkat dari 39 persen menjadi 66 persen dari 2015- 2018. Sedangkan pengguna berusia diatas 50 tahun, pemakai smartphone juga naik 2 persen pada 2015 menjadi 13 persen pada 2018.⁴⁷

Di Indonesia, demam perangkat ini sudah berlangsung sejak 2008, tepat ketika Facebook naik daun dan penetrasi telepon seluler di negeri ini melewati angka 50 persen. Indonesia kini bahkan telah menjadi salah satu negara dengan pengguna Facebook dan Twitter terbesar di dunia, yang penggunaannya masing-masing mencapai 51 juta dan 19,5 juta orang. Ini adalah kenikmatan penduduk dunia abad ke-21. Jarak dan waktu bagaikan terbunuh oleh kemajuan teknologi informasi semacam ini.⁴⁸

Tidak dapat dipungkiri semenjak kehadiran smartphone, banyak aktivitas yang terbantu melalui fitur dan juga aplikasi yang disematkan didalamnya. Dari banyaknya fitur dan aplikasi di dalam smartphone, yang paling sering digunakan adalah⁴⁹ :

1. Media sosial. Kehadiran situs jejaring sosial (social networking site) atau sering disebut media sosial (social media) seperti facebook, twitter, dan skype merupakan media yang digunakan untuk

⁴⁷ *Ibid.*

⁴⁸ Sadam S, "Gadget mempengaruhi Perilaku Sosial". *On-Line* Tersedia di : www.academia.edu diakses tanggal 9 Oktober 2019 Pukul 14.06

⁴⁹ "5 Aplikasi Atau Fitur Yang Paling Sering Digunakan Di Smartphone Android", 2017, (*On-Line*) tersedia di : <https://www.didno76.com/2017/07/5-aplikasi-atau-fitur-yang-paling.html> diakses pada 26 Juli 2019.

mempublikasikan konten seperti profil, aktivitas, atau bahkan pendapat pengguna juga sebagai media yang memberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial di ruang siber.⁵⁰

2. Perpesanan. Aplikasi perpesanan yang sedang tren adalah WhatsApp. Aplikasi perpesanan ini begitu digandrungi karena banyak penggunanya dan cara menggunakannya sangat mudah. Belum lagi aplikasi ini dilengkapi dengan fitur video call dan bisa mengirim file apapun melalui aplikasi perpesanan. Tetapi tidak kalah dengan WhatsApp ada aplikasi perpesanan lain yang banyak digunakan seperti Line, Telegram dan lain-lain.⁵¹
3. Kamera. Aplikasi ini banyak digunakan terutama oleh pengguna yang hobi dengan *jepret-jepret* foto. Tidak hanya foto selfie atau *wefie* tetapi aplikasi ini sering digunakan untuk mengambil gambar video untuk diunggah ke media sosial termasuk youtube. Apalagi kamera yang disematkan dalam smartphone semakin mendekati kamera DSLR sehingga hasilnya bisa diandalkan dan bisa dibanggakan.⁵²
4. Google. Aplikasi Google tidak hanya mesin pencari tetapi di dalamnya berisi email, maps (peta), play store, Youtube dan masih banyak lainnya sehingga pengguna Android secara tidak langsung diwajibkan menggunakan aplikasi ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Tetapi aplikasi Google ini memang banyak manfaatnya bagi pengguna Android.⁵³
5. Jam. Aplikasi ini sangat dibutuhkan oleh pengguna smartphone untuk menunjuk waktu baik siang maupun malam. Bahkan saat kita bangun tidur melihat jam bukan melalui jam dinding atau jam weker lagi melainkan yang ada di smartphone Android yang dimilikinya.⁵⁴

Penggunaan fitur-fitur tersebut akan terus berkembang dan berubah mengikuti inovasi yang dilakukan pada *smartphone*. Ketika awal kemunculannya, *smartphone* dianggap sebagai barang yang memiliki nilai prestise, tetapi sekarang karena potensi pasar industri alat komunikasi yang besar, perusahaan-perusahaan telekomunikasi berlomba-lomba menciptakan inovasi pada produk *smartphone* yang

⁵⁰ *Op.Cit.* Rulli Nasrullah, h. 36.

⁵¹ *Op.Cit.*, <https://www.didno76.com/2017/07/5-aplikasi-atau-fitur-yang-paling.html>

⁵² *Ibid.*

⁵³ *Ibid.*

⁵⁴ *Ibid.*

dirilisnya sehingga dapat dimiliki siapapun dengan harga yang terjangkau dan kualitas yang mumpuni.

5. Dampak Sosial Penggunaan *Smartphone*

Keberadaan *smartphone* di masyarakat kini bukanlah hal baru, karena perkembangannya yang membuat sebuah *smartphone* makin murah untuk didapatkan dan mudah untuk digunakan. Dalam penelitian yang penulis kumpulkan tercatat dampak yang terjadi pada kalangan muda dari adanya *smartphone* ini, mulai dari mempermudah komunikasi jarak jauh, mempermudah akses informasi, sebagai media pendidikan, mempengaruhi perilaku komunikasi, hingga pengaruh dalam pelaksanaan ibadah.

Berikut beberapa kenyataan tentang perbedaan sikap masyarakat sebelum dan sesudah memiliki gadget:

Sebelum	Sesudah
<ul style="list-style-type: none"> • Orang-orang berdoa terlebih dulu sebelum makan • Semua orang jalannya tegak serta memperhatikan lingkungan sekitar • Ketika di cafe, pesan makanan / minuman terlebih dahulu, lalu ngobrol • Saling menyapa, mengobrol walaupun tidak kenal ketika sedang mengantri di tempat umum. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orang-orang foto sebelum makan, kemudian di <i>upload</i> • Kebanyakan orang sekarang berjalan menunduk, karena melihat <i>gadget</i>-nya • Ketika di cafe, mencari colokan listrik & konek WiFi, kemudian pesan makanan/minuman, dan lanjut bermain <i>gadget</i>. • Mengantri dengan bermain <i>gadget</i>

Tabel 2. Tabel perbedaan sebelum dan sesudah memiliki gadget⁵⁵

⁵⁵ *Op.Cit.* "Gadget Mempengaruhi Perilaku Sosial", (*On-Line*) tersedia di : www.academia.edu diakses tanggal 10 Oktober 2019

Terlepas dari itu semua, *smartphone* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi mahasiswa atau pelajar yang sudah mulai menggunakan *smartphone* dalam setiap aktifitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi.

Merujuk pengertian dampak dari KBBI adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang / benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Adapun dampak penggunaan *smartphone* ini adalah:

1. Dampak Negatif

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *smartphone* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya dampak buruk penggunaan *smartphone* sebagai berikut:⁵⁶

- a) Menjadi pribadi yang tertutup Seseorang yang kecanduan *smartphone* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *smartphone*. Kecanduan yang diakibatkan oleh gadget dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.
- b) Kesehatan terganggu Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan

⁵⁶ Derry Iswidharmanjaya, "Bila Si Kecil Bermain Gadge: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget" (*On-line*). Google Books, 2014. h.16

mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar gadget, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

- c) Gangguan tidur Pengguna yang bermain smartphone tanpa dibatasi waktu bermainnya dapat terganggu jam tidurnya. Ketika pengguna sudah berada di kamarnya, terkadang pengguna melupakan jam tidurnya dan cenderung melanjutkan bermain smartphone-nya. Bahkan tanpa disadari pengguna smartphone dapat bermain dengan smartphone-nya sampai larut malam sehingga mereka beristirahat diluar jam tidur yang semestinya.
- d) Suka menyendiri Pengguna yang senang bermain smartphone-nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga pengguna cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat pengguna lebih suka menyendiri bermain dengan smartphone daripada bermain dengan teman sebayanya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar pun semakin berkurang. Tentu saja hal ini akan berdampak buruk bagi kebiasaan anak yang akan menjadi penyendiri.
- e) Ancaman *cyberbullying*

Cyberbullying merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia internet. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan smartphone untuk mengakses media sosial kemungkinan terjadinya *cyberbullying* akan lebih tinggi. Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan smartphone dikemukakan oleh Dokter anak asal Amerika Serikat bernama Cris Rowan. Dampak negatif penggunaan smartphone tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adikasi, radiasi, dan tidak berkelanjutan.

Dampak-dampak penggunaan *smartphone* lebih lanjut didefinisikan sebagai berikut:⁵⁷

- a. Pertumbuhan otak yang terlalu cepat Pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak termasuk dari *smartphone*. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari gadget diketahui berhubungan dengan kurangnya perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.
- b. Hambatan perkembangan Saat menggunakan *smartphone*, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan.
- c. Obesitas Penggunaan *smartphone* yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan resiko obesitas. Anak-anak diperbolehkan menggunakan gadget di kamarnya mengalami peningkatan resiko obesitas sebanyak 30%.
- d. Gangguan tidur Gangguan tidur yang diakibatkan oleh penggunaan *smartphone* berdampak pula pada penurunan prestasi belajar mereka.
- e. Penyakit mental Penyakit mental yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget yang berlebihan ialah meningkatnya depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak. Jika pengguna sudah mengidap penyakit ini tentu saja akan buruk bagi masa depan anak tersebut.
- f. Agresif

Tayangan-tayangan yang terpapar di *smartphone* menyebabkan pengguna menjadi lebih agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan berisi pembunuhan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.

⁵⁷ Unoviana Kartika,. 2014. "10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget", (*On-line*) tersedia di health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/61/10.alasan.anak.perlu.lepas.dari.gadget, Diakses pada tanggal 2 Oktober 2019.

- g. Pikun digital Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan resiko kurangnya perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan bagi pengguna smartphone.

- h. Adikasi

Kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula pada smartphone), mengakibatkan anak-anak cenderung lebih dekat dengan gadget mereka sendiri. Hal tersebut memicu adikasi sehingga mereka merasa seakan tidak bisa hidup tanpa smartphone.

- i. Radiasi

WHO mengategorikan ponsel dalam resiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga resiko mengalami radiasi smartphone lebih besar. Maka dari itu perlu ditingkatkannya perlindungan orang tua kepada anak dalam menggunakan smartphone-nya untuk menghindari radiasi yang ditimbulkan dari smartphone tersebut.

- j. Tidak berkelanjutan Sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari smartphone tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak.

Dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan smartphone dilihat dari segi kesehatan, segi budaya, segi sosial dan segi ekonomi. Berikut akan dijelaskan lebih lanjut dampak negatif penggunaan smartphone..⁵⁸

- a. Segi kesehatan

Dalam segi kesehatan dampak buruk penggunaan smartphone diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, mengakibatkan ketulian jika penggunaan smartphone lebih dari 30 menit, menyebabkan mata perih atau bahkan rabun karena

⁵⁸ Yordi Pratama. 2015. *Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget*, (Online) tersedia di : www.jendelaberita.com/2015/dampakpositif-dan-negatif-dalammenggunakan-gadget/ diakses pada tanggal 2 Oktober 2019.

pencerahan maksimal secara berkala pada smartphone, tablet atau komputer.

b. Segi budaya

Dalam segi budaya dampak buruk penggunaan smartphone diantaranya, lunturnya adat atau kebiasaan yang berlaku akibat terlalu sibuk dengan smartphone, masuknya budaya barat secara perlahan, serta hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta pada produk asing.

c. Segi sosial Dalam kehidupan sosial dampak buruk penggunaan smartphone diantaranya, cenderung autis atau asyik dengan smartphone-nya sendiri, tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidupnya menjadi tidak teratur akibat kecanduan smartphone.

d. Segi ekonomi Banyak kerugian yang terjadi akibat perkembangan smartphone di bidang ekonomi seperti adanya penipuan melalui smartphone, keuangan yang tidak stabil karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli smartphone.

2. Dampak Positif

Dampak penggunaan smartphone terdiri dari dampak positif, yaitu: ⁵⁹

- a. Komunikasi menjadi lebih praktis
- b. Anak yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif
- c. Mudahnya melakukan akses ke luar negeri
- d. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan gadget yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

Dampak positif lainnya yang ada pada smartphone ialah sebagai berikut: ⁶⁰

⁵⁹ Ibid., Yordi Pratama. 2015. “Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget”. (On-line) tersedia di : www.jendelaberita.com/2015/dampakpositif-dan-negatif-dalammenggunakan-gadget/ Diskses pada tanggal 2 Oktober 2019.

- a. Menambah ilmu pengetahuan Smartphone kini menjadi media yang memungkinkan kita untuk mengakses berbagai informasi dimanapun dan kapanpun sehingga menambah wawasan dan pengetahuan. Bahkan, kini anak-anak sudah tak asing dengan barang ini. Mereka biasa mengakses internet untuk hiburan, maupun sebagai sarana untuk mengerjakan tugas sekolah dan menambah ilmu pengetahuan mereka.
- b. Mempermudah komunikasi Ini adalah fungsi utama smartphone, yakni membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat. Melalui fitur video call dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, kita bisa tersambung dengan keluarga atau teman.
- c. Memperluas jaringan pertemanan Munculnya berbagai situs media sosial seperti line, instagram, path, skype memungkinkan kita untuk menambah banyak teman, bahkan dari berbagai belahan dunia sekalipun. *Smartphone* membuat dunia seakan-akan berada dalam genggamannya kita.

B. PEMUDA

1. Pengertian Pemuda

Menurut UU No 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan, Pemuda adalah warga Negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun.⁶¹ Pemuda dan kaum muda merupakan asset nasional yang potensial bagi pembangunan bangsa, sekaligus juga beban untuk

⁶⁰ Adilla Zenara Nafisa, 2017, *Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget*, Bangsa (On-line) tersedia di : <https://www.bangsaonline.com/berita/34453/dampakpositif-dan-negatif-penggunaan-gadget> diakses tanggal 2 Oktober 2019

⁶¹ Undang Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 Tentang Kepemudaan, Pasal 1 Ayat (1), h. 2.

masyarakatnya, yang harus memikirkan kebutuhan mereka di sector pendidikan, rekreasi dan juga lapangan kerja.⁶²

Satu hal yang dapat dipahami adalah pemuda merupakan penerus estafet pembangunan dan harapan dan juga penentu masa depan bangsa bangsa. Persepsi itu diperkuat oleh catatan sejarah perjuangan pemuda dalam merebut dan memperjuangkan kemerdekaan Indonesia, bahkan sampai setelah kemerdekaan, kaum muda masih tetap *eksis* menjadi yang terdepan dalam pembangunan bangsa.

Pemuda adalah individu dengan karakter yang dinamis, bahkan bergejolak dan optimis namun belum memiliki pengendalian emosi yang stabil. Pemuda menghadapi masa perubahan sosial maupun kultural. Berbeda dengan Undang-Undang yang telah disahkan, menurut draft RUU Kepemudaan, batasan usia pemuda adalah mereka yang berusia antara 18 hingga 35 taahun. Menilik dari sisi usia maka pemuda merupakan masa perkembangan secara biologis dan psikologis. Oleh karenanya, pemuda selalu memiliki aspirasi yang berbeda dengan aspirasi masyarakat secara umum. Dalam makna yang positif, aspirasi yang berbeda ini disebut semangat pembaharu. dalam kosakata Bahasa Indonesia, pemuda juga dikenal dengan sebutan generasi muda atau kaum muda. Seringkali terminology pemuda, generasi muda, atau kaum muda memiliki definisi beragam. Definisi tentang pemuda diatas lebih pada definisi teknis berdasarkan usia sedangkan definisi lainnya lebih fleksibel.

⁶² Eddy Kurniadi, *Peranan Pemuda dalam Pembangunan Politik di Indonesia*, (Bandung : Penerbit Angkasa, 1991), h. 12.

Diamana pemuda atau generasi muda / kaum muda adalah mereka yang memiliki semangat pembaharu dan progresif.⁶³

2. Tugas dan Peran Pemuda

Pemuda adalah generasi pembaharu, yang paling merasakan ataupun mengalami perubahan-perubahan yang terjadi disekitarnya. Dalam Undang-Undang Kepemudaan, disebutkan dalam pasal 16 bahwa pemuda berperan aktif sebagai kekuatan moral, control sosial dan agen perubahan dalam segala aspek pembangunan nasional.⁶⁴

Peran aktif pemuda sebagai kekuatan moral diwujudkan dengan menumbuhkan aspek etik dan moralitas dalam bertindak pada setiap dimensi kehidupan kepemudaan; memperkuat iman dan takwa serta ketahanan mental-spiritual; dan atau meningkatkan kesadaran hukum.⁶⁵

Peran aktif pemuda sebagai control sosial diwujudkan dengan: memperkuat wawasan kebangsaan; membangkitkan kesadaran atas tanggung jawab, hak dan kewajiban sebagai warga Negara; membangkitkan sikap kritis terhadap lingkungan dan penegakan hokum; menjamin transparansi dan akuntabilitas public; dan/atau memberikan kemudahan akses informasi.⁶⁶ Sebagai agen perubahan peran aktif pemuda diwujudkan dengan mengembangkan pendidikan politik dan

⁶³ Fajar Hariawan, "1. Jelaskan Pengertian Pemuda", (*On-Line*) tersedia di : <http://fajarahariawan.blogspot.com>, diakses tanggal 12 Oktober 2019 pukul 19.50

⁶⁴ Undang Undang No. 40 Tahun 2009 Tentang Kepemudaan, Pasal 16 Ayat (1), h.9.

⁶⁵ *Ibid.*, Undang Undang No. 40 Tahun 2009 Tentang Kepemudaan, Pasal 17 Ayat (1) h.

9.

⁶⁶ *Ibid.*, Pasal 17 Ayat (2) h. 10.

demokratisasi; sumber daya ekonomi; kepedulian terhadap masyarakat; ilmu pengetahuan dan teknologi; olahraga, seni dan budaya; kepedulian terhadap lingkungan hidup; pendidikan kewirausahaan; dan/atau kepemimpinan dan kepeloporan pemuda.⁶⁷

Sebagai generasi penerus bangsa, peran pemuda pada kegiatan kemasyarakatan sangatlah penting, yang mana pemuda memegang tongkat estafet yang akan menentukan kemana arah kemajuan suatu bangsa. Untuk itu perlu untuk mengembangkan potensi yang ada pada mereka, saat ini ada banyak bentuk upaya yang dapat dilakukan untuk melakukan pemberdayaan pada pemuda, salah satunya dengan membentuk suatu wadah yang menampung segala aspirasi dan pengembangan potensi pemuda seperti Organisasi Pemuda Karang Taruna. Organisasi tersebut biasanya aktif di kalangan masyarakat desa, dimana pemuda dapat saling berinteraksi, menjalankan fungsi control sosial, aktif dalam kegiatan sosial di desa serta memberikan kreasi dan inovasi dalam mengembangkan potensi desa.

C. INTERAKSI SOSIAL

1. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi Sosial dalam Kamus Sosiologi Soerjono Soekanto adalah proses sosial yang menyangkut interaksi antarpribadi, kelompok dan antara pribadi dan kelompok.⁶⁸ Interaksi sosial merupakan syarat utama

⁶⁷ *Ibid.*, Pasal 17 Ayat (3), h. 10.

⁶⁸ Soerjono Soekanto, *Kamus Sosiologi* (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 1993), h. 214.

terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang per orang dan kelompok manusia. Yang dimaksud dinamis adalah bahwa interaksi akan memungkinkan suatu individu atau kelompok berubah.⁶⁹

Menurut Damsar dan Indrayani, konsep interaksi sosial diartikan sebagai suatu tindakan timbal balik antara dua orang atau lebih melalui suatu kontak dan komunikasi.⁷⁰ Dalam melihat proses interaksi sosial, setidaknya ada dua hal yang menjadi syarat terjadinya interaksi sosial, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi.

Kontak sosial merupakan tahapan pertama dari adanya hubungan sosial, terjadinya kontak sosial tidaklah semata-mata tergantung dari tindakan, tetapi juga tergantung kepada adanya tanggapan terhadap tindakan tersebut.⁷¹ Kontak berasal dari kata *con* atau *cum* dan *tango* yang artinya ‘bersama-sama menyentuh’. Dalam makna sosial, kontak sosial berarti adanya hubungan yang saling mempengaruhi tanpa perlu bersentuhan. Misalnya pada saat berbicara yang mengandung pertukaran informasi atau pendapat, yang tentu saja akan mempengaruhi pengetahuan atau cara pandang.⁷² Soejono Soekanto membedakan kontak sosial menjadi dua macam, yaitu kontak sosial yang primer dan yang sekunder.

⁶⁹ Nurani Soyomukti, *Pengantar Sosiologi* (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2016), h.311-312.

⁷⁰ Damsar dan Indrayani, *Pengantar Sosiologi Perdesaan* (Jakarta : Kencana, 2012), h. 98.

⁷¹ Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan* (Jakarta : Prenada Media, 2006), h.16.

⁷² *Op.Cit.*, Nurani Soyomukti., h. 321.

Yang primer adalah kontak sosial dalam bentuk tatap muka, bertemu, jabat tangan, bercakap-cakap antara pihak-pihak yang melakukan kontak sosial. Sedangkan yang sekunder adalah kontak yang tidak langsung, yaitu suatu kontak sosial yang membutuhkan perantara. Hal ini sama halnya dengan hubungan secara tidak langsung, misalnya melalui telepon, radio, surat dan lain-lain.⁷³

Inti proses komunikasi adalah adanya pesan yang disampaikan, media apa yang digunakan, dan bagaimana pesan diterima oleh penerima pesan. Jadi dalam proses interaksi sosial, ada dua pihak atau lebih yang saling menyampaikan atau menerima pesan. Ada pertukaran pesan dan ada media untuk menyampaikan pesan. Menurut Soerjono Soekanto, arti penting komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (symbol-simbol yang digunakan, bahasa dan gestikulasi) dan perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut.⁷⁴

Keberadaan produk teknologi memunculkan interaksi sosial yang berbeda dengan interaksi sosial sebelumnya. Jika pada masa lalu, masyarakat berinteraksi secara *face to face communication*, maka dewasa ini masyarakat lebih banyak berinteraksi di dalam dunia maya atau melalui interaksi sosial *online*.

⁷³ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2010), h.155

⁷⁴ *Ibid.*, h. 324.

2. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Interaksi sosial yang berlangsung dalam suatu jangka waktu, sedemikian rupa hingga menunjukkan pola-pola pengulangan hubungan perilaku dalam kehidupan⁷⁵ disebut sebagai sebuah proses sosial. Secara garis besar bisa dibedakan kedalam dua jenis, yaitu proses sosial yang asosiatif dan proses sosial yang disosiatif.

a. Proses Sosial yang Asosiatif

Proses sosial dapat disebut asosiatif apabila proses itu mengindikasikan adanya “gerak pendekatan atau penyatuan” yaitu dalam bentuk Kooperasi, Akomodasi, Asimilasi dan Amalgamasi.

1. Kooperasi, berasal dari dua kata latin, *co* yang berarti bersama-sama dan *operani* yang berarti bekerja. Kooperasi dengan demikian berarti bekerja sama. Kooperasi merupakan perwujudan minat dan perhatian orang untuk bekerja bersama-sama dalam suatu kesepahaman, sekalipun motifnya sering dan bisa tertuju kepada kepentingan sendiri.⁷⁶

Dalam kenyataannya, realisasi kooperasi itu diusahakan melalui berbagai macam usaha, yaitu :

1. Tawar Menawar (*bargaining*) atau proses pencapaian kesepakatan untuk pertukaran barang atau jasa;
2. Kooptasi (*cooptation*) usaha kearah kerja sama yang dilakukan dengan jalan menyepakati pimpinan yang akan

⁷⁵ *Op.Cit.* Dwi J. Narwoko dan Bagong Suyanto. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, h.57.

⁷⁶ *Ibid.*, h. 58.

ditunjuk untuk mengendalikan jalannya organisasi atau kelompok.

3. Koalisi (*coalition*), yaitu usaha dua organisasi atau lebih yang hendak mengejar tujuan yang sama dengan cara yang kooperatif.
4. Patungan (*Joint-venture*), yaitu usaha bersama untuk mengusahakan suatu kegiatan, demi keuntungan bersama yang akan dibagi nanti, secara proporsional dengan cara saling mengisi kekurangan masing-masing *partner*.⁷⁷

2. Akomodasi

Akomodasi adalah suatu proses ke arah tercapainya kesepakatan sementara yang dapat diterima kedua belah pihak yang tengah bersengketa. Akomodasi ini terjadi pada orang-orang atau kelompok yang mau tak mau harus bekerja sama, sekalipun dalam kenyataannya mereka masing-masing selalu memiliki paham yang berbeda dan bertentangan. Akomodasi sebagai proses sosial dapat berlangsung dalam beberapa bentuk⁷⁸, yaitu Pemaksaan (*coercion*), Kompromi (*compromise*), Penggunaan jasa perantara (*mediation*), Penggunaan jasa penengah (*arbitrate*), Peradilan (*adjudication*), Pertengangan (*Tolerantion*), dan *Stalemate* atau akomodasi

⁷⁷ *Ibid.*, h. 59.

⁷⁸ *Ibid.*, h. 60.

ketika kedua belah pihak sama-sama tidak menemukan jalan solusi.

3. Asimilasi

Asimilasi merupakan proses yang lebih berlanjut apabila dibandingkan dengan proses akomodasi. Pada proses asimilasi terjadi proses peleburan kebudayaan, sehingga pihak-pihak atau warga-warga dua tiga kelompok yang sedang berasimilasi akan merasakan adanya kebudayaan tunggal yang dirasakan sebagai milik bersama.⁷⁹

4. Amalgamasi

Amalgamasi merupakan proses sosial yang melebur dua kelompok budaya menjadi satu, yang pada akhirnya melahirkan sesuatu yang baru. Contoh dari amalgamasi ialah pernikahan campuran yang dilakukan antar suku bangsa.⁸⁰

b. Proses Sosial yang Disosiatif

Proses disosiatif sering disebut juga sebagai *oppositional processes*, persis halnya dengan kerja sama, dapat ditemukan pada setiap masyarakat, walaupun bentuk dan arahnya ditentukan oleh kebudayaan dan sistem sosial masyarakat bersangkutan. Apakah suatu masyarakat lebih menekankan pada salah satu bentuk oposisi, atau lebih menghargai kerja sama, hal itu tergantung pada unsur-unsur kebudayaan terutama yang menyangkut sistem nilai, struktur

⁷⁹ *Ibid.*, h. 62.

⁸⁰ *Ibid.*, h. 64.

masyarakat dan sistem sosialnya. Faktor yang paling menentukan adalah sistem nilai masyarakat tersebut. Oposisi dapat diartikan sebagai cara berjuang melawan seseorang atau kelompok manusia, untuk mencapai tujuan tertentu. Terbatasnya makanan, tempat tinggal serta lain-lain faktor telah melahirkan beberapa bentuk kerja sama dan oposisi. Pola-pola oposisi tersebut dinamakan juga sebagai perjuangan untuk tetap hidup (*struggle for existence*).⁸¹ Oposisi dan proses-proses disosiatif dibedakan dalam tiga bentuk yaitu : Kompetisi, Konflik dan Kontravensi

1. Kompetisi

Kompetisi diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan istilah persaingan. Kompetisi merupakan bentuk interaksi sosial disosiatif yang sederhana . proses ini adalah proses sosial yang mengandung perjuangan untuk memperebutkan tujuan-tujuan tertentu yang sifatnya terbatas, yang semata-mata bermanfaat untuk mempertahankan suatu kelestarian hidup.⁸²

2. Konflik

Konflik sebagai suatu proses ternyata dipraktikan juga secara luas di dalam masyarakat. Berbeda dengan kompetisi yang selalu berlangsung didalam suasana “damai”, konflik adalah suatu proses sosial yang berlangsung dengan melibatkan orang-

⁸¹ *Op.Cit.* Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, h. 64

⁸² *Ibid.*, h. 65.

orang atau kelompok-kelompok yang saling menentang dengan ancaman kekerasan.⁸³

3. Kontravensi

Kontravensi berasal dari kata Latin, *conta* dan *venire* yang berarti menghalangi atau menantang. Dalam kontravensi dikandung usaha untuk merintangi pihak lain mencapai tujuan. Yang diutamakan dalam kontravensi adalah menggagalkan tercapainya tujuan pihak lain. Hal ini didasari oleh rasa tidak senang karena keberhasilan pihak lain yang dirasakan merugikan, walaupun demikian tidak terdapat maksud untuk menghancurkan pihak lain.⁸⁴

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Menurut Robert M.Z. Lawang yang dikutip Nurani dalam bukunya Pengantar Ilmu Sosiologi, interaksi sosial adalah proses ketika orang-orang yang berkomunikasi saling pengaruh-mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan.⁸⁵ Faktor-faktor yang menyebabkan berlangsungnya interaksi sosial antara lain : faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati.

1. Imitasi (Peniruan)

Imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Imitasi bukan

⁸³ *Ibid.*, h. 68.

⁸⁴ *Ibid.*, h. 70.

⁸⁵ *Op.Cit.*, Nurani Soyomukti. *Pengantar Sosiologi*. h.315.

hanya pada tahap kata, melainkan juga tindakan atau tingkah laku tertentu yang kadang juga ditirukan. Tingkah laku tertentu yang dilakukan, misalnya cara memberikan hormat, cara menyatakan terima kasih, cara-cara memberikan isyarat tanpa bicara dan lain-lain.

Negatifnya adalah apabila sesuatu yang ditiru itu merupakan tindakan yang ditolak oleh kolektif (masyarakat). Juga munculnya kebiasaan hanya meniru tanpa mengkritisnya. Hal ini akan menghasilkan watak malas berpikir dan memperlambat kreatifitas dan independensi, padahal interaksi sosial harus memajukan dan mengembangkan sifat kemajuan masing-masing pihak, maju bersama dalam kreatifitas dan mempertukarkan hasil karya masing-masing agar saling berguna. Dalam konteks ini, kita harus pahami bahwa imitasi merupakan suatu segi proses interaksi sosial, yang menerangkan mengapa dan bagaimana dapat terjadi keseragaman dalam pandangan dan tingkah laku di antara orang banyak.⁸⁶

2. Sugesti

Sugesti berlangsung apabila seseorang memberi suatu pandangan / sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima oleh pihak lain. Arti sugesti dan imitasi dalam hubungannya dengan interaksi sosial hampir sama. Bedanya, dalam imitasi itu orang yang satu mengikuti sesuatu di luar dirinya. Sedangkan, pada sugesti, seseorang memberikan pandangan atau sikap dari dirinya yang lalu

⁸⁶ *Ibid.*, h. 316-317.

diterima oleh orang lain di luarnya. Nurani mengutip pendapat W.A Gerungan, yang mengatakan bahwa sugesti dalam ilmu jiwa sosial dapat dirumuskan sebagai suatu proses ketika seorang individu menerima suatu cara penglihatan atau pedoman-pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu.⁸⁷

3. Identifikasi

Identifikasi merupakan kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Kita ingin berinteraksi dengan orang lain saat kita mengidentifikasi diri kita dengannya, atau sebaliknya: seseorang yang sangat mencintai dan terlibat perasaan dengan orang lain biasanya akan mengidentifikasi dirinya dengan orang lain itu.⁸⁸

Ikatan yang terjadi antara orang yang mengidentifikasi dan orang tempat identifikasi merupakan ikatan yang lebih mendalam daripada ikatan antara orang yang saling mengimitasi tingkah lakunya.⁸⁹

4. Simpati

Sedangkan, simpati adalah suatu proses ketika seseorang merasa tertarik pada pihak lain. Faktor utamanya adalah perasaan untuk memahami orang/pihak lain. Akan tetapi, simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, tetapi berdasarkan penilaian perasaan sebagaimana proses identifikasi. Saat orang lain sakit, ia merasakan.

⁸⁷ *Ibid.*, h. 317.

⁸⁸ *Ibid.*, h. 319.

⁸⁹ *Ibid.*, h. 320.

Demikian saat orang lain senang, ia merasakan juga. Perasaan ini dapat juga kita lihat dalam hubungan persahabatan.⁹⁰

Pada simpati, dorongan utama adalah ingin mengerti dan ingin bekerja sama dengan orang lain, sedangkan pada identifikasi dorongan utamanya adalah ingin mengikuti jejaknya, ingin mencontoh, ingin belajar dari orang lain yang dianggapnya sebagai ideal.

Hubungan simpati menghendaki hubungan kerjasama antara dua atau lebih orang yang setaraf. Hubungan identifikasi hanya menghendaki bahwa yang satu ingin menjadi seperti yang lain dalam sifat-sifat yang dikaguminya. Simpati bermaksud kerjasama sedangkan identifikasi bermaksud belajar.⁹¹

D. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penentuan penelitian ini, penulis telah melakukan kajian pustaka terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan rencana penelitian penulis, hasil dari kajian tersebut menunjukkan ada beberapa penelitian yang cukup relevan baik kualitatif maupun kuantitatif sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Faris Kamil, 2017 dengan judul *Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Berkurangnya Komunikasi Tatap Muka dalam Kehidupan Sehari-hari*.⁹² Mengkaji tentang dampak

⁹⁰ *Ibid.*, h. 320.

⁹¹ *Ibid.*, h. 321.

⁹² Muhammad Faris Kamil, "Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Berkurangnya Komunikasi Tatap Muka dalam Kehidupan Sehari-hari" (Skripsi Program Studi Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2017).

penggunaan Gadget (*Smartphone*) pada intensitas komunikasi tatap muka pemuda di Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Lampung Selatan. Dengan melakukan pendekatan kualitatif deskriptif dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa gadget sangat berpengaruh terhadap kurangnya komunikasi tatap muka antara pemuda pemuda di kelurahan Way Urang indikasi ini dinilai karena ketika pemuda aktif menggunakan gadget, ia akan lupa akan orang di sekitarnya hingga lupa waktu, terutama waktu sholat.

Persamaan dalam penelitian ini terletak pada pembahasan teknologi komunikasi dalam perilaku berkomunikasi pemuda, sedangkan perbedaan dengan penelitian penulis terletak pada lokasi penelitian dan batasan masalah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Husnul Khoti'ah, 2016 *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Sholat 5 Waktu*⁹³, mengkaji tentang bagaimana dampak handphone mempengaruhi perilaku remaja dalam ketepatan pelaksanaan ibadah sholat 5 waktu. Hasil penelitian ini menunjukkan handphone telah mempengaruhi perilaku remaja dalam hal positif dan negative. Handphone digunakan sebagai media pengingat sholat dan mencari ilmu pengetahuan tentang ibadah sholat, tetapi penggunaan yang berlebihan membuat perubahan sikap dan perilaku remaja jadi

⁹³ Husnul Khoti'ah, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Sholat 5 Waktu". (Skripsi Program Studi Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2016)

melalaikan ibadah karena seringnya digunakan tidak tepat pada waktu waktu sholat.

Persamaan dengan penelitian tersebut adalah sama-sama membahas tentang dampak handphone dengan objek penelitiannya adalah remaja. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada pengaruh variable. Dalam penelitian tersebut dampak yang dikaji adalah terhadap perilaku diri sendiri yaitu Ibadah sholat, bukan mengenai interaksi dengan lingkungan sekitar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Faruq Maqawi, 2016. *Penggunaan Smartphone dalam Interaksi Sosial di Kalangan Remaja Awal*.⁹⁴

Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan pada lingkup remaja awal yakni siswa SMP N 11 Tangerang untuk melihat bagaimana penggunaan *smartphone* dalam interaksi sosial remaja awal. Dengan menggunakan Kuisisioner Skala Likert dan Wawancara didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa membawa *smartphone* kemanapun ia pergi, sebagian besar siswa menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet, *chatting/ Instan Messaging*, mengakses jejaring sosial seperti *Facebook, Twitter, WhatsApp, Line, Instagram* dan mengakses berita, sebagian besar siswa menggunakan grup di media sosial untuk berbagi pengetahuan dan informasi, juga sebagian besar siswa lebih sering

⁹⁴ Faruq Marqawi, "Penggunaan Smartphone dalam Interaksi Sosial di Kalangan Remaja Awal".(Skripsi Program Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2016).

berkomunikasi melalui jejaring sosial daripada berkomunikasi langsung. Dari beberapa fakta tersebut dapat disimpulkan bahwa kemudahan berkomunikasi menjadikan remaja tidak peka dengan lingkungan di sekitarnya.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* yang membedakannya adalah batasan umur objek penelitian, Penelitian Faruq Marqawi tersebut berada pada ruang lingkup remaja awal yaitu terbatas pada lokasi SMP N 11 Tangerang, sementara penelitian yang akan dikaji penulis menggunakan objek penelitian Pemuda dengan kategori usia yang berbeda dengan Remaja awal dan lokasi terbatas pada Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ina Astari Utaminingsih, 2006. *Pengaruh Penggunaan Smartphone pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Kasus SMUN 68, Salemba Jakarta Pusat, DKI Jakarta)* ⁹⁵.

Mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat penggunaan ponsel pada remaja dan pengaruh tingkat penggunaan ponsel terhadap interaksi sosial remaja dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan ponsel tidak mempengaruhi interaksi remaja secara tatap muka, penggunaan ponsel pada remaja memang cenderung tinggi, tetapi pengaruh dalam hal interaksi tatap muka antar

⁹⁵ Ina Astari Utaminingsih, "Pengaruh Penggunaan Smartphone pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja", (Skripsi Ilmu Sosial dan Politik, Institut Pertanian Bogor, Bogor, 2006.

remaja dengan lingkungan sosialnya tetap saja kurang, Interaksi sosial remaja tidak hanya disebabkan oleh tingkat penggunaan ponsel yang tinggi melainkan banyak terdapat faktor-faktor lain dalam karakteristik remaja seperti tingginya beban akademik, mulai mengonsumsi media massa dan teknologi, serta cenderung lepas dari lingkungan sosial keluarganya. Dengan begitu dapat terlihat bahwa kelompok usia remaja cenderung kurang interaksinya secara tatap muka dengan lingkungan sosialnya.

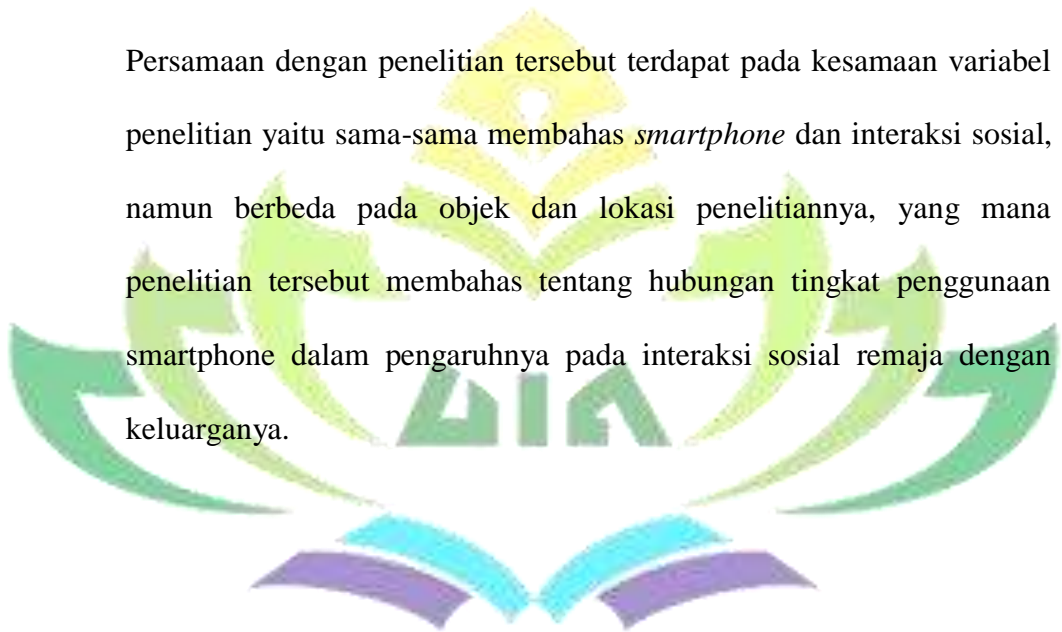
Persamaan dengan penelitian ini terletak pada kedua variabelnya yaitu *smartphone* dan interaksi sosial, namun berbeda pada objek dan lokasi penelitiannya, penelitian diatas membahas tentang interaksi sosial remaja usia sekolah di SMA sedangkan pada penelitian penulis lakukan pada interaksi sosial pemuda di Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Pesawaran.

5. Penelitian Andi Putri Rezky Noviana, 2016 berjudul Hubungan Tingkat Penggunaan *Smartphone* Pada Remaja Dengan Interaksi Dalam Keluarga⁹⁶. Penelitian mengambil kasus remaja di kelurahan Mulyaharga, Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor sebagai lokasi penelitiannya. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan kuisioner untuk memecahkan rumusan masalah yaitu bagaimana hubungan karakteristik remja dengan tingkat

⁹⁶ Andi Putri Rezky Noviana, "Hubungan Tingkat Penggunaan Smartphone Pada Remaja Dengan Interaksi Dalam Keluarga (Kasus remaja di kelurahan Mulyaharga, Kecamatan Bogor Selatan Kota Bogor)".(Skripsi Ilmu Sosial dan Politik, Institut Pertanian Bogor Bogor 2016).

penggunaan *smartphone* sekaligus melihat bagaimana hubungan tingkat penggunaan *smartphone* pada remaja dengan interaksi dalam keluarga. Dari hasil penelitian, didapatkan bahwa tingkat penggunaan *smartphone* di kalangan remaja cenderung tinggi, tetapi tidak memiliki hubungan yang nyata dengan interaksi dalam keluarga. Walaupun cenderung tinggi, namun dalam hal interaksi tatap muka antar remaja dengan keluarga tidak mengalami banyak perubahan.

Persamaan dengan penelitian tersebut terdapat pada kesamaan variabel penelitian yaitu sama-sama membahas *smartphone* dan interaksi sosial, namun berbeda pada objek dan lokasi penelitiannya, yang mana penelitian tersebut membahas tentang hubungan tingkat penggunaan *smartphone* dalam pengaruhnya pada interaksi sosial remaja dengan keluarganya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmita R. 2006. *Pembangunan Pedesaan dan Perkotaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ahmadi, Abu. 1990. *Kamus Lengkap Sosiologi*. Solo : Penerbit Aneka.
- Alisyahbana, Iskandar. 1980. *Teknologi dan Perkembangan*. Yayasan Idayu: Jakarta
- Andi Putri Rezky Noviana , 2016. *Hubungan Tingkat Penggunaan Smartphone Pada Remaja Dengan Interaksi Dalam Keluarga (Kasus Remaja di Kelurahan Mulyaharja, Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor)* Institut Pertanian Bogor, Bogor.
- Ardial. 2014. *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi* . Jakarta: Bumi Aksara
- Astari, Ina Utaminingsih. 2006. *Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Kasus SMUN 68 Salemba Jakarta Pusat, DKI Jakarta)*. Bogor : Institut Pertanian Bogor.
- Bakhtiar Alldino Ardi Sumbodo, dkk. 2017. *Implementasi Teknologi Internet sebagai Solusi Pengentasan Masalah Komunikasi di Desa Nyamuk, Kecamatan Karimunjawa, Kabupaten Jepara* Departemen Ilmu Komputer dan Elektronika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Cangara,Hafied. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers
- D. Ruben, Brent dan Lea P. Stewart. 2014. *Komunikasi dan Perilaku Manusia*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Damsar dan Indrayani. 2012. *Pengantar Sosiologi Perdesaan*. Jakarta : Kencana
- Derry Iswidharmanjaya,. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadge: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Books.
- Dokumentasi Desa Mulyosari. 29 Oktober 2017.
- Dwi, J. Narwoko dan Bagong Suyanto. 2006. *Sosiologi : Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta : Kencana.

- Faris, M. Kamil. 2016. *Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari (Studi Optimalisasi pada Pemuda Pengguna Gadget di Kelurahan Way Urang Kec. Kalianda Kab. Lampung Selatan)*. Bandar Lampung : UIN Raden Intan Lampung.
- Fathoni, Abdurrahman. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hadi, Sutrisno. 1991. *Metodologi Research*. Yogyakarta: PT. Adi Offset
- I Gst. Ayu Agung Ratih Mayuni,dkk 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Pada Sekaa Teruna Desa Adat Kuta,Badung, Bali* , Universitas Udayana, Bali.
- J. Lexy Maleong. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- J, Werner Severin, James W. Tankard. 2005. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*, Ed. Kelima. Jakarta : Kencana
- Khoti'ah, Husnul. 2016. *Dampak Penggunaan Handphone terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Sholat Lima Waktu di Desa Sidosari Kecamatan Natar Lampung Selatan*. Bandar Lampung : UIN Raden Intan Lampung.
- Kurniadi, Eddy. 1991. *Peranan Pemuda dalam Pembangunan Politik di Indonesia*, Bandung : Penerbit Angkasa
- Markawi, Faruq. 2016. *Penggunaan Smartphone dalam Interaksi Sosial di Kalangan Remaja Awal*. Jakarta : UIN Syrif Hidayatullah.
- Martono, Nanang. 2011. *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Marzuki. 2005. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Ekonisia
- Muchlis Aziz, Nurainiah *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara* Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Vol. 4, No. 1, Januari-Juni 2018 Jurnal Al-Ijtima'iyah/Vol. 4, No. 1, Januari-Juni 2018, UIN Ar-Raniry Aceh.

- Nasrullah, Ruli. 2011. *Teori dan Riset Media Siber*. Jakarta : Prenada Media Group
- Nazir, Moh. 2005, *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Ruslan, Rosady. 2010. *Metode Penelitian: Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Press
- Salim, Peter dan Yenny Salim. 2002. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta : Modern English Press
- Soeharto, Irawan. 2008. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya
- Soekanto, Soerjono. 1993. *Kamus Sosiologi*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Soekanto, Soerjono. 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : RajaGrafindo Persada
- Soyomukti, Nurani. 2016. *Pengantar Sosiologi : Dasar Analisis, Teori, dan Pendekatan Menuju Analisis Masalah-Masalah Sosial, Perubahan Sosial, dan Kajian-Kajian Strategis*. Jogjakarta, Ar-Ruzz Media
- Suajana, Nana. 1987. *Karya Ilmiah, Makalah, Tesis, Desertasi*. Semarang : Sinar Baru
- Sunarsi, Risa dan Dida Dirgahayu, 2015. *Pemanfaatan Handphone Pada Masyarakat Pedesaan Di Desa Sukataris Kabupaten Cianjur The Use Of Handphone In Rural Society In Sukataris Vilage Cianjur Region* Risa Balai Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika (BPPKI) Bandung.
- Tim Pustaka Phoenix, 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT Media Pustaka Phoenix
- Uchjana, Onong Effendi. 2011. *Ilmu Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiadi Akbar. 2001. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta : Bumi aksara
- Undang - undang No. 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan.

Sumber dari Internet :

Adilla Zenara Nafisa, 2017, Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget, Bangsa Online, <https://www.bangsaonline.com/berita/34453/dampakpositif-dan-negatif-penggunaan-gadget>

Artikel On-Line. *Aplikasi Atau Fitur Yang Paling Sering Digunakan*. tersedia di : <https://www.didno76.com/2017/07/5-aplikasi-atau-fitur-yang-paling.html>

Artikel On-Line. *86 Juta Orang Indonesia Akses Internet Dari Smartphone*. tersedia di : <https://dailysocial.id/post/google-86-orang-indonesia-akses-internet-dari-smartphone>

Databoks Pengguna Smartphone Di Indonesia tahun 2016 - 2019. On-Line tersedia di : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019> diakses tanggal 22 September 2019 pukul 14.25

Fajar Hariawan. *1. Jelaskan Pengertian Pemuda*. On-Line tersedia di : <http://fajarhariawan.blogspot.com>

Hervan Danu Utomo. *“Pengertian Smartphone dan Ciri-Cirinya”*, On-line tersedia di <http://tahuinfo.com>

Jurnal On-Line. *Gadget Mempengaruhi Perilaku Sosial*. On-Line tersedia di : www.academia.edu

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia On Line* tersedia di : <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ponsel%20pintar> diakses tanggal 19 September 2019 pukul 2.22

Unoviana Kartika,. 2014. 10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget. Diakses dari health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/61/10.alasan.anak.perlu.epas.dari.gadget .

Wikipedia (On-Line) tersedia di : https://id.m.wikipedia.org/wiki/ponsel_cerdas diakses tanggal 20 April 2019 pukul 16.43

Yordi Pratama. 2015. *Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget*. Diskes dari www.jendelaberita.com/2015/dampakpositif-dan-negatif-dalammenggunakan-gadget.

